

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada dalam satuan pendidikan dari mulai tingkat sekolah dasar (SD) sampai dengan jenjang yang lebih tinggi seperti SMP, SMA, serta tingkat perguruan tinggi. Martin (dalam Sundayana, 2013, hlm. 2) menyatakan bahwa matematika seringkali dipandang mempunyai tingkat kesulitan, akan tetapi masing-masing orang harus bisa mempelajarinya dikarenakan ini adalah sarana untuk memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari. Matematika sangat mempunyai peranan penting dalam kehidupan karena aktivitas manusia tidak dapat terlepas dari matematika. Oleh karena itu, pemahaman pada konsep matematika sangat diperlukan agar mempermudah kelangsungan hidup manusia. Matematika pada tingkat Satuan pendidikan sekolah dasar (SD) sangat menjadi tumpuan pembelajaran yang dimana nantinya bisa dikembangkan pada tingkatan sekolah selanjutnya.

Matematika merupakan pelajaran yang sukar untuk dipahami. Sebagai dampaknya, motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran matematika menurun, dengan hal ini dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Pada pelajaran matematika, konsep-konsep dalam matematika masih abstrak, sedangkan pada umumnya siswa sekolah dasar masih berpikir hal-hal yang kongkret bahkan semi kongkret untuk berpikir menuju hal abstrak, dengan hal tersebut diperlukan adanya media pembelajaran yang disesuaikan pada tingkat perkembangan siswa SD yang masih dalam tahap operasional kongkret, dengan begitu siswa SD dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda yang kongkret khususnya pada materi bangun datar.

Bangun datar merupakan salah satu materi dalam pelajaran matematika gabungan dalam cabang geometri berupa bangun dua dimensi

yang hanya mempunyai panjang dan lebar berupa bidang datar yang dibatasi oleh sebuah garis lurus ataupun lengkung. dalam pembelajaran materi bangun datar ini siswa dan kira seringkali menemukan segala macam bentuk bangun datar dalam kehidupan sehari-hari melalui benda-benda disekeliling kita. Oleh karena itu pembelajaran matematika pada materi bangun datar dapat memberikan pengalaman yang berkesan serta dapat menarik minat siswa untuk belajar dengan sepenuh hati.

Pada mata pelajaran matematika guru kelas IV menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami untuk siswa. Siswa mengalami kesulitan dalam menghafal rumus, perkalian, serta menghitung perkalian. Penyebab kesulitan pada mata pelajaran matematika ini dikarenakan siswa sulit memahami materi khususnya pada bangun datar, oleh karena itu guru harus memberikan contoh terus menerus saat mengerjakan soal matematika. Guru kelas dapat mengungkapkan kesulitan mengajar perkalian pada siswa, karena hanya ada beberapa siswa saja yang aktif, dan kurang memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran. Akibatnya hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal.

Seiring dengan pengalaman peneliti dalam kegiatan Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PLSP), peneliti melakukan observasi di kelas IV dan menemukan bahwa dalam belajar matematika siswa masih terbilang rendah. Oleh karena itu peneliti dalam kasus ini berpendapat bahwa siswa pada sekolah dasar mengalami hal kesulitan karena masih berpikir abstrak sehingga diperlukan alat peraga atau alat bantu media pembelajaran guna membantu dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Menurut Kristanto (2017, hlm 10) bahwa media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu suatu proses pembelajaran siswa serta guru guna tercapainya sebuah tujuan pembelajaran karena disampaikan dengan media pembelajaran agar mampu memikat minat siswa pada belajar serta mampu menambah keterampilan sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Media pembelajaran juga dapat bermanfaat didalam mentransfer

materi pembelajaran dapat beragam, sistem belajar mengajar akan lebih jelas dan benar-benar menarik dan bekerja pada hasil belajar siswa, memungkinkan mencari tau bagaimana terjadi semua tempat, memberi energi perspektif inspirasional siswa terhadap materi dan sistem pembelajaran serta mengubah tugas pendidik kearah yang lebih pasti dan berdaya guna.

Dalam permasalahan yang dialami oleh siswa, guru dapat melakukan pengembangan pada pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar dengan media pembelajaran. Hamalik dalam Arsyad (2011, hlm 15) media pembelajaran bisa meningkatkan ketertarikan, minat, serta motivasi dalam mengajar menggunakan media. Guru bisa kreatif memberikan pengajaran yang menyenangkan di dalam kelas melalui media pembelajaran dan siswa pun dapat menerima pelajaran dengan rasa senang tanpa adanya cemas dan rasa takut dalam belajar.

Berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan Ria Widiyanti dan Farida Ulfa (2019, halaman 79-86) bahwa dalam pembelajaran matematika minat belajar siswa masih rendah dimana siswa kurang tekun dan mudah mengeluh dalam mengerjakan tugas, kurangnya menguasai materi dan motivasi belajar yang diberikan oleh guru, siswa tidak antusias saat mengerjakan soal, malu bertanya kepada teman serta guru. Jadi dapat disimpulkan kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran matematika disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya, siswa kesulitan dalam berhitung, siswa mengalami miskonsepsi sehingga siswa salah dalam proses mengerjakan soal, dan siswa hanya belajar saat ujian saja dalam artian siswa kurang mengulas materi pelajaran. Jika hal ini dibiarkan begitu saja maka siswa akan merasa malas dan mengakibatkan *burnout* dan menjadi tidak menyukai pelajaran matematika.

Sehubungan dengan hal diatas yang sudah dipaparkan, maka dari itu peneliti memutuskan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan yaitu permainan monopoli yang digunakan dalam pembelajaran matematika tentang bangun datar. Dengan media pembelajaran monopoli

ini tentunya sangat menarik bagi siswa SD, karena permainan pada monopoli ini tidak hanya memberikan kesan permainan akan tetapi mengandung unsur edukatif (mendidik). Peneliti bermaksud menggambarkan bagaimana rancangan permainan monopoli yang akan dimodifikasikan dengan budaya Banten sebagai alternatif media pembelajaran pada materi bangun datar di kelas IV SD dengan menggunakan model ADDIE sebagai dasar pembuatan dan pengembangan media yang akan dibuat, dengan penggunaan model ADDIE dalam pembuatan media ini dapat mempermudah peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran karena didalamnya terdapat Langkah-langkah yang sistematis dan mudah untuk dilaksanakan. Peneliti berharap dengan adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar, sesuai dengan capaian peneliti, Zainal mengemukakan bahwa fase anak merupakan fase dimana anak suka bermain sehingga anak memungkinkan untuk dapat mempelajari proses belajar meliputi rasa keingintahuan, penemuan, dan ketekunan (Masrukah, 2019 hlm 11). Sehubungan dengan pernyataan Zainal, bahwa anak-anak memiliki sifat jenuh (*burnout*) sehingga untuk mengajak anak-anak belajar guru dan orang tua perlu menggunakan alat peraga dan permainan yang dapat menstimulus siswa untuk dapat belajar (Hamdalah, 2013).

Kemudian daripada itu peneliti berusaha untuk memodifikasi permainan monopoli yang dibuat dengan budaya Banten. Dengan demikian pula penelitian ini akan menggunakan metode etnografi yang akan mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian terhadap budaya Banten. Peneliti berharap dengan memodifikasi permainan monopoli yang dikaitkan dengan kebudayaan Banten sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran matematika khususnya materi bangun datar dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan berkesan untuk anak dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi beberapa tahapan diantaranya tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap

pengembangan (*development*), tahap penerapan (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Maka peneliti mengangkat judul “*Modifikasi Permainan Monopoli Etnomatematika Budaya Banten Menggunakan Model ADDIE pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SD*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, maka peneliti merumuskan masalah dengan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengintegrasikan permainan monopoli etnomatematika budaya Banten menjadi sebuah media pembelajaran pada materi bangun datar dengan menggunakan pendekatan etnografi?
2. Bagaimana mendesain dan menerapkan permainan monopoli etnomatematika budaya Banten sebagai media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah yang sudah disusun. Maka peneliti merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil kajian kearifan lokal yang ada di Banten guna dijadikan papan permainan monopoli sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar dengan menggunakan pendekatan etnografi.
2. Mengetahui cara mendesain dan penerapan penggunaan permainan monopoli etnomatematika budaya Banten sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar dengan menggunakan model ADDIE.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dari adanya penelitian ini, peneliti berharap bisa memberikan manfaat terutama bagi rumpun ilmu yang sedang diteliti dan pihak-pihak yang terlibat. Manfaat tersebut diantaranya sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap dari penelitian ini bisa menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi seluruh kalangan masyarakat serta dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar melalui modifikasi permainan monopoli.

### 2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini adalah berupa produk media pembelajaran yang sudah mencakup petunjuk, materi, kuis dengan kearifan lokal budaya Banten. Dari produk tersebut peneliti berharap bisa menjadi manfaat bagi pihak-pihak yang bersangkutan. Diantaranya sebagai berikut:

#### a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media dan bahan pembelajaran pada materi bangun datar.

#### b. Bagi Siswa

Bisa menjadi pengalaman baru yang menarik bagi siswa dimana dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran memiliki nilai-nilai kebudayaan atau kearifan lokal yang sesuai dengan lingkungan tempat tinggalnya.

#### c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

#### d. Bagi pusat kurikulum

Data hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan penyusunan kurikulum pembelajaran matematika, khususnya terkait dalam penggunaan media atau sumber belajar.

## **E. Definisi Istilah**

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini agar terhindar dari meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

### **1. Media Pembelajaran**

Media sebagai suatu alat dapat digunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran, pesan yang dimaksud adalah materi pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Rohani, 2019).

### **2. Model ADDIE**

Istilah Model ADDIE pada penelitian ini adalah suatu model penelitian guna untuk merancang media pembelajaran pada materi bangun datar berbasis kearifan lokal budaya Banten.

### **3. Bangun Datar**

Bangun datar adalah sebuah materi dari cabang geometri berupa bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar. Biasanya berupa bidang datar yang dibatasi oleh garis atau lengkung.

### **4. Budaya**

Budaya diartikan sebagai aspek keseluruhan dari kehidupan manusia dalam bermasyarakat, yang diperoleh melalui cara belajar termasuk pikiran dan tingkah laku Marvins dalam Astri, dkk (2013).

### **5. Permainan Monopoli**

Permainan monopoli merupakan permainan yang di dalamnya mengandung unsur edukasi maka dari itu permainan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Cahyo (2011, hlm. 144) Permainan monopoli dapat diartikan menjadi salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Permainan permainan hampir sama halnya dengan permainan monopoli pada umumnya, permainan monopoli ini dikemas sebagai media pembelajaran, pemain harus menjawab kartu soal dan harus siap menjawab pertanyaan tentang bangun datar yang disediakan di dalam permainan.

## **F. Sistematika Skripsi**

Penelitian ini akan menyajikan hasil yang dijelaskan pada setiap bab. Adapun uraian dari bagian-bagian tersebut sebagai berikut:

### **1. BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini berisikan latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika penelitian.

### **2. BAB II Kajian Pustaka**

Pada bab ini berisikan tentang penelitian terdahulu, landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

### **3. BAB III Metode Penelitian**

Pada bab ini berisikan secara rinci mengenai metode penelitian yaitu, jenis penelitian, fokus penelitian, latar penelitian, subjek dan objek penelitian, instrumen, teknik penelitian dan Prosedur penelitian.

### **4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari : pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, Prediksi rawan kesalahan, pernyataan penelitian, tujuan penelitian.

### **5. BAB V Penutupn**

Pada bab V ini, terdapat dua sub-sub yang akan membahas kesimpulan dan saran . Dimana kesimpulan berisi rangkuman dari awal bab hingga bab IV yang merupakan hasil dari penelitian yang dilakukan. Dan saran yang berupa masukan atau pendapat yang diberikan atas hasil penelitian yang telah dilakukan.